

INFORME DE ACTIVIDAD DESARROLLADA

Nombre completo	Andrade Gerardo Fabricio	Modalidad	Semanal
Asignatura	Diseño Web II	Turno	Tarde
Docente	Lic. Fabiola Gabriela Soliz Tapia	Modulo	3/I/2021
Descripción		Fecha	



DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Descripción breve de las actividades realizadas:

- Capturas de Pantalla de la plataforma Khan Academy

Imágenes (captura de pantalla) como evidencia de la actividad realizada:

The screenshot shows the Khan Academy interface for user Gerardo Fabricio Andrade. The main section is titled 'Mis tareas' (My tasks) and lists various exercises completed in the 'DISEÑO WEB II' course. The tasks are organized into a table with columns for 'TODAS LAS ANTERIORES', 'CLASE', 'FECHA Y HORA LÍMITE', and 'ESTADO'. All listed tasks are marked as 'Completado' (Completed).

TODAS LAS ANTERIORES	CLASE	FECHA Y HORA LÍMITE	ESTADO
* Declaraciones condicionales (if)	Diseño Web II	abr. 20°, 11:59 PM	Completado
* Desafío: pelota que rebota	Diseño Web II	abr. 20°, 11:59 PM	Completado
* Más interacción con el ratón	Diseño Web II	abr. 20°, 11:59 PM	Completado
* Desafío: tu primera aplicación de p...	Diseño Web II	abr. 20°, 11:59 PM	Completado
* Booleanos	Diseño Web II	abr. 20°, 11:59 PM	Completado
* Desafío: analizador de números	Diseño Web II	abr. 20°, 11:59 PM	Completado
* Operadores lógicos	Diseño Web II	abr. 20°, 11:59 PM	Completado
* Desafío: tu primer botón	Diseño Web II	abr. 20°, 11:59 PM	Completado
* Desafío: botón más inteligente	Diseño Web II	abr. 20°, 11:59 PM	Completado
* If/Else - parte 1	Diseño Web II	abr. 20°, 11:59 PM	Completado

62.708 7 0 0 0 1 14

Maestros

[Anterior](#) | [Siguiente](#)

Gerardo Fabricio Andrade

62708 7 0 0 0 1 14

Maestros

[Anterior](#) | [Siguiente](#)

Matemáticas: De 9.º a la universidad

Cursos ▾

Buscar

Q

Khan Academy

Gerardo Fabricio Andrade

Gerardo Fabricio Andrade

Elige un nombre de usuario · Agrega tu información personal

69200 7 0 0 0 0 1 14

Tareas

MIS COSAS

Cursos

MI CUENTA

Avance

Perfil

Maestros

Mis tareas

Activas Vencidas

TODAS LAS PRÓXIMAS TAREAS	CLASE	FECHA Y HORA LÍMITE	ESTADO
Proyecto: pecera	Diseño Web II	Hoy, 11:59 PM	Completado
Proyecto: Bola 8 mágica	Diseño Web II	Hoy, 11:59 PM	Empezar

Nuestra misión es proporcionar una educación gratuita de clase mundial para cualquier persona en cualquier lugar.

Acerca de

Noticias

Impacto

Nuestro equipo

Contacto

Centro de ayuda

Comunidad de apoyo

Comentarios y sugerencias

Cursos

Matemáticas: De preescolar a 8.º

Matemáticas: Cursos de preparación

Matemáticas: De 8.º a secundaria

Cursos ▾

Buscar

Q

Khan Academy

Gerardo Fabricio Andrade

Computación ▾

Programación de computadoras ▾

Introducción a JS: dibujo y animación ▾

Declaraciones lógicas y condicionales (if)

Booleanos

Desafío: analizador de números

Operadores lógicos

Desafío: tu primer botón

Desafío: botón más inteligente

If/Else - parte 1

Desafío: tarjetas didácticas llamativas

If/Else - parte 2

Repaso: declaraciones lógicas y condicionales (if)

Números aleatorios

Proyecto: Bola 8 mágica

Siguiente lección

Depurar programas

Proyecto: Bola 8 mágica

En los desafíos de lógica practicaste if y else. Ahora, usa ese conocimiento para programar una bola 8 mágica, de modo que les puedas pedir a tus programas las respuestas a todas tus preguntas más profundas de la vida.

Cambia el código del if() para que revise si la variable de la respuesta es un cierto número. Presiona reiniciar hasta ver la respuesta.

Agrega declaraciones else if para buscar todos los valores posibles del número. Muestra un mensaje diferente para cada uno. Para probar fácilmente las respuestas particulares, puedes agregar una línea como "var answer = 1" debajo de la línea que genera números aleatorios, y eliminarla cuando termines. Luego, ¡haz clic en reiniciar y pruébalo!

Adicional: cambia el color para las distintas respuestas o ilustralas de alguna manera.

¡Has completado este proyecto! Ve tus derivados de este proyecto para ver tu solución.

Ve tus derivados

```
1 fill(0, 0, 0);
2 ellipse(200, 200, 375, 375);
3 fill(60, 0, 255);
4 triangle(200, 104, 280, 280, 120, 280);
5 fill(255, 255, 255);
6 var answer = floor(random(1, 5));
7 - if (answer > 0) {
8   text("NOT YET", 176, 200);
9   text("IMPLEMENTED", 159, 229);
10 }
```

Solicitar ayuda

Reiniciar

Derivado

Acerca de

Documentación

Derivados

Proyecto de Bola 8 mágica terminada, pero se marca como que no por tarea repetida.

